

Pengenalan Metoda Disain dan Penerapannya pada Studio Perancangan Arsitektur

Erfan M. Kamil

Staff Pengajar Prodi Arsitektur Fakultas Teknik

Universitas Muhammadiyah Palembang

Email : erfanmk@yahoo.com

ABSTRAK

Merancang bangunan dalam konteks perkotaan harus ditempatkan berbeda, terutama dalam hal metoda perancangannya. Terdapat banyak metoda yang dapat digunakan, tetapi pendekatan rasional dan kontekstual yang menjadi salah satu kekuatan dari *Responsive Environment*, menjadi salah satu dasar dari penggunaannya pada Studio Perancangan Arsitektur 6. Fungsi bangunan tidak lagi tunggal, tetapi campuran *Mix-Used* yang merupakan perpaduan dari fungsi hunian dan non-hunian (perkantoran, toko). Mahasiswa tidak hanya ditugaskan untuk merancang bangunannya tetapi juga sekaligus membuat analisa kawasan serta kelayakan fungsi bangunan tersebut baik secara politis, sosial dan tentu saja secara ekonomis.

Pembuatan analisa kawasan dilakukan secara kelompok sedangkan untuk perancangan bangunan dilakukan secara perorangan. Pembagian tugas ini adalah selain bertujuan untuk mempertajam pembahasan materi juga membiasakan kerja sama yang bertujuan untuk melatih perbedaan pendapat dan penyajian materi. Pemberian materi dilakukan pada 4 (empat) sampai dengan 6 (enam) minggu pertama, dan pada minggu ke 8 (delapan) diadakan penyajian materi analisa kawasan berkelompok. Untuk minggu ke-9 (sembilan) dan seterusnya sampai dengan minggu ke-16 (enam belas) digunakan untuk disain perorangan bangunan perkawling.

Hasil akhir dari studio ini adalah kajian kawasan dengan usulan konsep kawasan, serta desain salah satu bangunan dengan fungsi campuran (*mix-used*) dengan prinsip *medium-rise*, *perimeter block*.

Kata kunci: Studio Perancangan 6, Arsitektur Kota, *Responsive Environment*

PENDAHULUAN

Dalam pendidikan Arsitektur, kegiatan studio adalah suatu kegiatan utama untuk melihat, mengukur dan menilai kemampuan perancangan dari mahasiswa. Proses perancangan sendiri adalah suatu bagian dari rangkaian pemecahan masalah. Didalam proses perancangan terdapat analisa, sintesa dan akhirnya solusi terhadap suatu permasalahan arsitektural. Mata kuliah studio perancangan ini tidaklah berdiri sendiri, bahkan keberhasilannya sangatlah tergantung pada mata kuliah teori lainnya. Studio perancangan pada dasarnya merupakan sintesa dari berbagai mata kuliah teori dan sejauh mana pemahaman mahasiswa terhadap teori tersebut dapat dinilai dari hasil karya tugas yang dibuat oleh masing-masing mahasiswa.

Perancangan arsitektur sendiri sangatlah tergantung pada metoda apa yang digunakan. Tulisan ini bertujuan untuk menawarkan sudut pandang tentang Studio Perancangan Arsitektur 6 diselenggarakan. Materi dan proses pembelajaran yang ada hendaknya disusun secara bertahap dan dengan metoda yang sudah dipilih dan ditentukan terlebih dahulu. Kegiatan yang akan dilaksanakan juga telah dilengkapi dengan petunjuk dan tata cara yang harus diikuti, sehingga siswa dapat dengan perlahan mengetahui apa yang harus dilakukan dan bagaimana melakukannya. Pemahaman akan suatu materi akan lebih mudah didapat jika

siswa sekaligus menerapkan dan melakukan langsung aplikasi teori pada tugas yang diberikan.

Suatu teori dalam arsitektur digunakan untuk mencari apa yang sebenarnya harus dicapai dalam arsitektur dan bagaimana cara yang baik untuk merancang. Teori dalam arsitektur cenderung tidak seteliti dan secermat dalam ilmu pengetahuan yang lain (obyektif), satu ciri penting dari teori ilmiah yang tidak terdapat dalam arsitektur ialah pembuktian yang terperinci. Desain arsitektur sebagian besar lebih merupakan kegiatan merumuskan dari pada kegiatan menguraikan. Arsitektur tidak memilahkan bagian-bagian, ia mencernakan dan memadukan bermacam ramuan unsur dalam cara-cara baru dan keadaan baru. Sehingga hasil seluruhnya tidak dapat diramalkan.

Teori dalam arsitektur adalah hipotesa, harapan dan dugaan-dugaan tentang apa yang terjadi bila semua unsur yang menjadikan bangunan dikumpulkan dalam suatu cara, tempat, dan waktu tertentu. Dalam teori arsitektur tidak terdapat rumusan atau cara untuk meramalkan bagaimana nasib rancangannya. Dalam pada ini perlu dibedakan antara konsep dan metode. Konsep bisa dipahami sebagai teori yang tanpa perlu dibuktikan (sebagai landasan perancangan) sedangkan metode merupakan cara untuk membuktikan dan metode sendiri memerlukan teori sebagai alat ujinya (tidak ada metode tanpa teori).

Pembahasan akan diawali dari Pentingnya pemahaman konteks yang lebih luas (tidak hanya perkavling), Posisi teori *Responsive Environment* dalam teori arsitektur, Resume dari teori *Responsive Environment*, Implementasi teori ini dalam pengajaran, Hasil yang dicapai sebagai tolak ukur pemahaman mahasiswa terhadap materi.

TINJAUAN PUSTAKA

Perancangan Konteks Perkotaan

Dalam memahami konteks perkotaan, mahasiswa tidak hanya merancang bermula dari tapak tempat bangunan akan dibuat. Analisa terhadap konteks perkotaan sebagaimana tapak tersebut dalam kota juga harus diketahui dan difahami. Perancangan tidak hanya berawal dari kavling saja, tetapi harus dari analisa tempat dan konteks kavling tersebut dalam skala yang lebih luas.

Sebagian besar perancangan studio arsitektur mulai dari studio perancangan arsitektur 1 sampai dengan studio arsitektur 5 lebih banyak melakukan analisa tapak yang berkaitan dengan bangunan itu sendiri. Seperti misalnya analisa lingkungan (kondisi di sekitar tapak, ukuran, luas, kontur, drainase, pepohonan, sirkulasi pejalan kaki, sirkulasi kendaraan, pemandangan dari dan melalui tapak, kebisingan, angin, curah hujan, matahari, dan lain-lain), tetapi bahasan mengenai posisi tapak itu sendiri terhadap kota dan bagaimana pembahasannya sering tidak dilakukan. Hal ini dapat dimengerti karena tujuan dari studio perancangan tersebut adalah menghasilkan bangunan yang antisipatif terhadap tapak saja. Keberhasilannya adalah suatu rancangan yang mengatasi segala masalah tapak dengan uraian konsep yang sesuai.

Teori Responsive Environment

Saat ini terminologi *urban design* (desain perkotaan) dan *new urbanism* (faham urbanisme baru) adalah kurang lebih sama. Kata kunci "*Mixed-use*" (fungsi campuran) adalah ide kuat yang diusung oleh faham ini.

Teori ini menekankan bahwa lingkungan binaan (arsitektur dan elemen bangunan lainnya) adalah bagian yang tidak terpisahkan yang memberikan kontribusi terhadap kehidupan

manusia. Hal yang terpenting dan merupakan inovasi dari pendekatan ini adalah usaha untuk memberikan suatu kerangka kerja konseptual dalam bentuk lembar kerja yang dapat meningkatkan kualitas hubungan antara manusia dengan tempat. Untuk menangkalkan kritik bahwa pendekatan ini terlalu kaku dan tidak pasti, maka lembar kerja yang ada diperlakukan sebagai bagian dari proses kreatif dalam merancang tempat/ ruang dan bukanlah resep baku yang memasing kebebasan desain.

Pada dasarnya *Responsive Environment* merupakan uraian dari kualitas perancangan sebagai berikut: *permeability*, *variety*, *legibility*, *robustness*, *visual appropriateness*, *richness*, *personalisation*.

Permeability: Berbagai kemungkinan rute dalam lingkungan yang dapat dipilih oleh pengguna. *Variety*: Berbagai fungsi dan pilihan pengalaman yang dapat dipilih. *Legibility*: Kemudahan tata letak/ tata ruang yang dapat dimengerti oleh pengguna. *Robustness*: Keragaman suatu tempat yang dapat digunakan untuk kegiatan yang berbeda. *Visual Appropriateness*: Kemudahan suatu tempat dapat dikenali akan pilihan fungsi/ kegiatan yang tersedia. *Richness*: Berbagai pilihan pengalaman indra yang dapat dirasakan. *Personalisation*: Merupakan suatu kemampuan suatu tempat untuk memberikan kemungkinan personalisasi dari penggunaannya.

METODELOGI PENELITIAN

Pada pelaksanaannya, teori akan diajarkan bertahap sejalan dengan pemahaman dari para mahasiswa. Teori dan penjelasan penggunaan lembar kerja diajarkan pada pertemuan awal, kemudian aplikasi lembar kerja serta desain per tapak pada pertemuan selanjutnya. Pada dasarnya mahasiswa akan mengikuti 2 kegiatan utama, yaitu kegiatan kelompok (satu kelompok dengan jumlah mahasiswa 2 orang dan maksimum 3 orang) dalam membahas analisa kota (sesuai dengan teori *Responsive Environment*) dan berikutnya kegiatan perorangan, yaitu masing-masing mahasiswa merancang bangunan yang telah dianalisa kawasannya secara berkelompok sebelumnya.

Kegiatan analisa kawasan secara kelompok haruslah diselesaikan dalam 8 minggu pertama, sedangkan kegiatan perancangan perorangan akan diselesaikan 8 minggu berikutnya. Pada 4 minggu pertemuan awal akan dijelaskan secara umum 7 aspek dari *Responsive Environment*, dengan pembahasan penggunaan lembar kerja sesuai dengan urutan aspek yang ada.

Sebagai materi kajian, lahan yang harus dianalisa adalah kawasan perkotaan dengan luas lahan lebih kurang 8 – 10 ha. Kriteria lokasi haruslah berada di pusat kota dengan ditandai berbagai fungsi campuran yang ada (hunian, komersial, industri, perkantoran, dan lain-lain). Setiap kelompok menganalisa kawasan yang berbeda, dengan pendekatan teori yang sama. Setiap materi yang akan dibahas harus mengikuti lembar kerja yang telah disediakan. Format dan bentuk penyajiannya juga sesuai dengan lembar kerja yang ada.

Pembahasan materi kelompok ini hanya dibatasi pada 4 aspek dari *Responsive Environment* yaitu: *permeability*, *variety*, *legibility*, *robustness*. Hal ini dikarenakan ke-4 aspek tersebut adalah analisa yang berkaitan langsung pada konteks perkotaan, sedangkan 3 faktor lainnya, *visual appropriateness*, *richness*, *personalization* berkaitan pada desain final yang nantinya berpengaruh pada tugas perorangan.

Pemilihan lokasi dan kelayakan sebagai obyek tugas haruslah diasistensi dan didiskusikan sebelum pada akhirnya disepakati sebagai lokasi terpilih. Kriteria umum berdasarkan lokasi pusat kota, keberagaman fungsi yang ada serta kompleksitas dan dukungan informasi yang

ada (peta, peraturan setempat). Setiap kelompok memiliki kajian kawasan yang berbeda dan sebaiknya tidak berdekatan.

Kegiatan pengkajian kawasan ini dilakukan berkelompok agar terjadi diskusi dan interaksi antar mahasiswa, sehingga kesimpulan dan analisa yang dihasilkan lebih kaya. Dengan pembahasan materi/ teori yang berjenjang diharapkan agar pemahaman yang terjadi juga bertahap, demikian pula dengan ketajaman dan hasil analisa.

PEMBAHASAN

Hasil dari kajian analisa perkotaan ini akan menjadi batasan perancangan kavling untuk perorangan. Bentuk kavling (blok) yang telah ditentukan hasil dari kelompok akan menjadi tapak terpilih. Mahasiswa akan merancang bangunan berdasarkan fungsi, dan bentuk tapak yang ada, untuk kemudian membuat analisa tapak yang berkesesuaian dengan fungsi yang telah ditentukan tersebut.

Setiap aspek *Responsive Environment* memiliki implikasi perancangan yang untuk kemudian disertai dengan lembar kerja (*checklist*) yang harus dilakukan oleh mahasiswa. Dengan panduan yang terstruktur seperti ini, akan sangat mudah mengetahui, memeriksa dan menilai hasil kerja yang dilakukan. Setiap aspek disusun berurutan dan bertahap, dan dibagi per bab pembahasan. Semuanya saling berkaitan, dalam proses pembahasan, setiap aspek dibahas secara ringkas untuk nantinya akan dikupas detail pada contoh tugas berkelompok. Pada akhirnya semua aspek tersebut akan digabungkan dalam satu kesimpulan utama terhadap lahan terpilih.

Berikut adalah contoh urutan kegiatan yang disesuaikan dengan materi yang disampaikan.

a. *Permeability*

Pada prinsipnya adalah kualitas lingkungan yang didasarkan atas kemudahan aksesibilitas. *Permeability* sendiri terbagi atas umum (*public*) dan khusus (*private*) yang keduanya tidak dapat berdiri sendiri. Keduanya saling melengkapi dan manusia membutuhkan akses yang menghubungkan antara keduanya. *Permeability* dari ruang public sangatlah tergantung pada sejumlah jalur alternatif yang mengarahkan dari suatu tempat ke tempat lainnya. Tentu saja jalur ini haruslah mudah terlihat, jadi tidak hanya secara fisik tetapi juga visual. Beberapa pendekatan disain yang dapat menurunkan kualitas *permeability* adalah: meningkatnya skala pengembangan, penggunaan tata letak yang hirarkis/ berjenjang, dan pemisahan antara jalur pejalan kaki dan kendaraan bermotor.

Prinsip perancangan yang meningkatkan *permeability* adalah dengan menerapkan *perimeter block*, yaitu dengan cara:

- Muka bangunan menghadap ke ruang publik (jalan, taman) cukup dekat untuk dapat menikmati keduanya.
- Bagian belakang menghadap ke bagian dalam blok bangunan
- Ruang luar *private* berada pada bagian belakang bangunan

Implikasi Perancangan

Untuk menghasilkan *permeability*, langkah yang harus dilakukan adalah sebagai berikut:

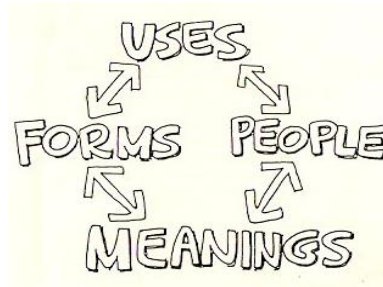
1. Analisa jalan dan blok dari lingkungan sekitar yang ada, untuk kemudian menentukan prioritas secara relative dari setiap jalan masuk ke sekitar tapak (lembar kerja 1.1)

2. Tentukan rute baru melalui tapak (lembar kerja 1.2)
3. Analisa peran jalan dari semua jalan usulan yang dibuat dan periksa lebar jalan dan persimpangan sesuai dengan standar yang berlaku (lembar kerja 1.3)
4. Periksa blok yang dihasilkan dari jalan yang ada sesuai dengan ukuran yang standar (lembar kerja 1.4)

b. Variety

Kemudahan aksesibilitas hanyalah bernilai jika tempat tersebut menawarkan berbagai pilihan fungsi. Berbagai fungsi yang berbeda membuka tingkatan kemungkinan lain:

- Suatu tempat dengan berbagai fungsi akan memiliki berbagai bangunan dengan bermacam bentuk.
- Hal tersebut akan menarik bermacam orang, pada waktu yang berbeda dengan alasan yang berbeda pula.
- Karena adanya perbedaan aktifitas, bentuk dan orang yang menggunakan, akan menciptakan persepsi yang beragam. Pengguna yang berbeda akan menginterpretasi suatu tempat dengan cara yang berbeda pula, yang pada akhirnya akan memberikan makna yang berbeda pula.



Gambar 1. Hubungan timbal balik antara fungsi, bentuk, pengguna dan makna

Implikasi Perancangan

Untuk mendorong *variety*, langkah yang harus dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan struktur pembagian blok lahan yang sudah dikerjakan pada bab 1 sebagai langkah awal untuk mengembangkan *variety*
2. Pertimbangkan kemungkinan terbanyak yang sesuai dari penggunaan, kumpulkan data berdasarkan kebutuhan dan juga dari pihak yang dapat berkaitan dengan ini (Lembar kerja 2.1)
3. Temukan daya tarik bagi pejalan kaki, sehingga arus sirkulasi akan memperkuat fungsi bangunan yang membutuhkannya (Lembar kerja 2.2)
4. Temukan fungsi lainnya untuk meminimalisasi interaksi negative antara keduanya (Lembar kerja 2.3) dan periksa kembali ukuran blok t, tapak sementara yang sudah ditentukan pada bab 1.
5. Hitung semua skema pembiayaan (Lembar kerja 2.4)
6. Hitung nilai proyek keseluruhan (Lembar kerja 2.5)
7. Periksa kelayakan ekonomis dan komitmen dari pihak yang terlibat (Lembar kerja 2.6)

c. Legibility

Aspek *permeability* dan *variety* akan sangat berdaya guna apabila masyarakat pengguna dapat dengan mudah mencerap dan memahami tata letak ruang yang ada. *Legibility* adalah kualitas

suatu tempat yang mudah untuk dikenali. Karakternya dapat dikenali dari bentuk fisik dan pola aktifitas yang terjadi. Keduanya dapat saja saling terpisah, tetapi untuk mendapatkan potensi tempat yang maksimal kedua karakter tersebut haruslah saling melengkapi, hal ini penting terutama untuk para pendatang, yang memerlukan pemahaman suatu tempat secara tepat.

Perkembangan arsitektur yang semakin mendunia, membuat tempat-tempat saling menyerupai. Bangunan baru terkadang tidak dapat dikenali fungsinya berdasarkan bentuknya saja. Bangunan publik dan bangunan swasta terkadang memiliki tampilan yang serupa yang dapat membingungkan penggunaannya. Pemisahan jalur kendaraan bermotor dan pejalan kaki semakin memperburuk kondisi legibility, karena pada umumnya jalur pejalan kaki berada pada ruang sisa dan tidak dirancang dari awal.

Tata ruang fisik yang mudah dimengerti berarti bahwa pengguna dapat dengan mudah menggambarkan secara jelas dan akurat apa saja yang terdapat pada ruang tersebut. Adalah pengguna sebagai subyek dan bukanlah perancang/ arsitek yang membuat gambar tersebut. Arsitek hanyalah yang mengatur tata letak fisiknya saja. Beberapa teori mengenai elemen fisik utama yang berkaitan dengan *mental maps* yang ada, terutama yang diperkenalkan oleh Kevin Lynch, yaitu: *Path, Nodes, Landmarks, Edges* dan *Districts*.

Implikasi Perancangan

Untuk mencapai *legibility*, langkah yang harus dilakukan adalah sebagai berikut:

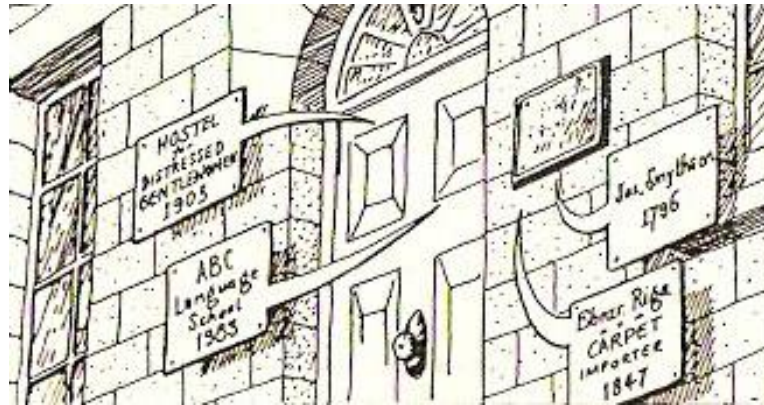
1. Penggunaan tata letak jalan/ blok dan daftar fungsi yang ada pada bab1 dan bab 2 sebagai bahan dasar untuk mengembangkan legibility.
2. Kumpulkan potensi legibility yang ada pada lokasi dan lingkungan sekitarnya (Lembar kerja 3.1)
3. Periksa hasil yang didapat dengan pendapat yang ada pada pengguna setempat (Lembar kerja 3.2)
4. Sesuaikan tata letak jalan/ blok yang ada untuk menghasilkan penggunaan terbaik dari potensi legibility lokasi dan lingkungan sekitarnya yang ada (Lembar kerja 3.3)
5. Periksa pembagian blok untuk menentukan karakter kawasan yang sesuai dan konsekwensinya pada perancangan (Lembar kerja 3.4)
6. Jika terdapat kawasan dengan karakter *path* yang kuat, kembangkan suatu data perancangan berdasarkan tinggi bangunan dan lebar jalan untuk disain baru (Lembar kerja 3.5)
7. Periksa selubung jalan (*path enclosure*) yang sesuai bagi legibility (Lembar kerja 3.6)
8. Perkuat legibility dari tiap simpul pada setiap skema sesuai dengan tingkat kepentingannya (Lembar kerja 3.7)
9. Anjurkan *intermediate markers* pada *path* bilamana perlu (Lembar kerja 3.8)

d. Robustness

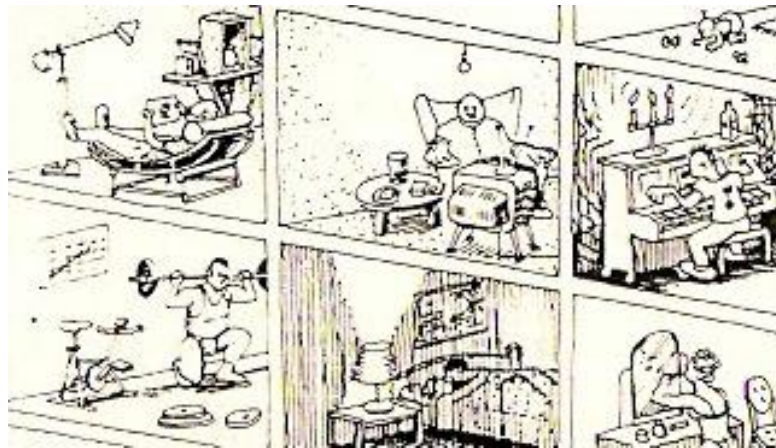
Suatu tempat yang dapat digunakan untuk berbagai kebutuhan akan menawarkan pilihan yang lebih banyak bagi penggunaannya dibandingkan dengan tempat yang membatasi pada satu kegunaan saja. Kualitas yang seperti ini disebut sebagai *Robustness*.

Untuk situasi perkotaan, aktifitas pada ruang luar sangatlah dipengaruhi oleh apa yang terjadi pada bagian sisi bangunan. Perancangan yang ada haruslah dimulai dari luar ke ruang luar

terdekat. Dalam konteks bangunan, dibedakan antara *large-scale* (kemampuan bangunan secara keseluruhan untuk berubah fungsi/penggunaan) dan *small-scale robustness* (kemampuan dari ruang tertentu untuk digunakan bagi berbagai fungsi).



Gambar 2. *Large-scale robustness*, memungkinkan fungsi yang berbeda pada bangunan atau sebagian besar elemen bangunan



Gambar 3. *Small-scale robustness*, memungkinkan fungsi yang berbeda pada ruang

Implikasi Perancangan

Untuk mencapai *Robustness*, langkah yang harus dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Pilih konfigurasi yang paling maksimal bagi rumah keluarga (Lembar kerja 4.1)
2. Pada bangunan lain, temukan semua elemen yang ada mengikuti batasan sebagai berikut:
 - Sesuaikan semaksimal mungkin segala fungsi yang ada pada konfigurasi bangunan yang diinginkan (Lembar kerja 4.2)
 - Pastikan area lantai dasar yang berdampingan dengan ruang terbuka publik merupakan ruang yang aktif digunakan (Lembar kerja 4.3)
 - Tempatkan *hardzone* pada lokasi yang tidak akan membatasi penggunaan ruang lainnya (Lembar kerja 4.4)
3. Sesuaikan ukuran ruang dan detilnya untuk memaksimalkan *small-scale robustness* (Lembar kerja 4.5)
4. Rencanakan ruang terbuka pribadi untuk perumahan (Lembar kerja 4.6)
5. Rencanakan bagian pertemuan antara bangunan dan ruang publik untuk mendukung sebanyak mungkin aktifitas yang dapat terjadi (Lembar kerja 4.7)

6. Rencanakan semua ruang public secara terinci sebagaimana berikut:

- Jalur sibuk kendaraan (Lembar kerja 4.8)
- Jalur jalan berbagi (Lembar kerja 4.9)
- Jalur khusus pejalan kaki (Lembar kerja 4.10)

7. Periksa rancangan iklim mikro (Lembar kerja 4.11)

Ke-4 aspek diatas adalah bagian dari materi kelompok yang setiap lembar kerja per bab harus diasistensikan dan pada akhirnya setelah lengkap pada bab ke-4 akan dipresentasikan sebagai bagian dari penilaian. Karena bentuk dan format penyajian telah ada, yang diperlukan hanyalah modifikasi dalam bentuk presentasi langsung selain tentunya laporan tertulis.

Setelah presentasi kelompok dinilai cukup, untuk selanjutnya, kegiatan akan dipecah menjadi kegiatan studio perancangan perorangan, yaitu berbekal penzoningan yang ada, setiap mahasiswa harus merancang bangunan *mixed-use* (fungsi campuran) sesuai dengan kaidah 3 aspek berikutnya yaitu: *Visual appropriateness*, *Richness* dan *Personalisation*.

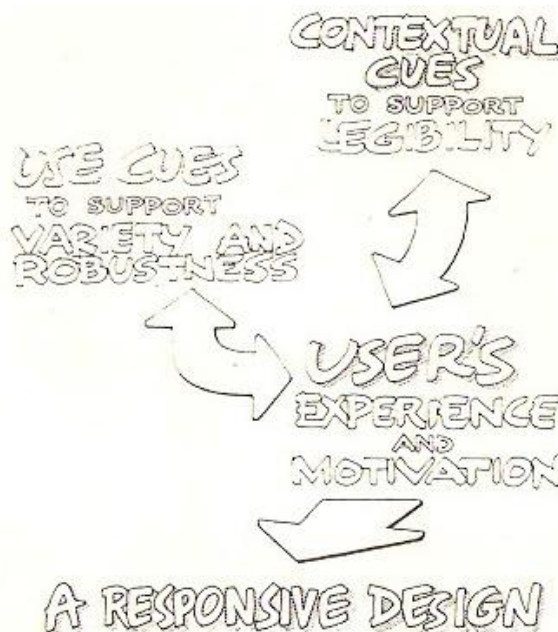
Pembagian kerja perorangan pada 3 aspek tersebut dikarenakan, secara aplikasi ketiganya sudah masuk pada ranah perancangan arsitektur dan lebih dekat ke unsur bangunan daripada unsur kota. Artinya peran arsitek lebih dominan dalam menghasilkan solusi akhir bangunannya. Pembahasannya tidak lagi melalui presentasi lembar kerja, tetapi langsung pada rancangan bangunannya. Aspek *Responsive Environment* dapat dinilai dari hasil akhir disain bangunan yang ada.

e. Visual Appropriateness

Pengguna menginterpretasi suatu tempat dan memaknainya secara bebas. Jika makna tersebut mendukung *Responsiveness*, maka tempat tersebut disebut memiliki kesesuaian visual.

Kesesuaian visual dapat dicapai dengan 3 cara sebagai berikut:

- Dengan mendukung *legibility*, dengan bentuk dan fungsi
- Dengan mendukung *variety* kawasan
- Dengan mendukung *robustness* baik skala besar atau pun kecil



Gambar 4. Petunjuk desain dalam menciptakan *visual appropriateness*

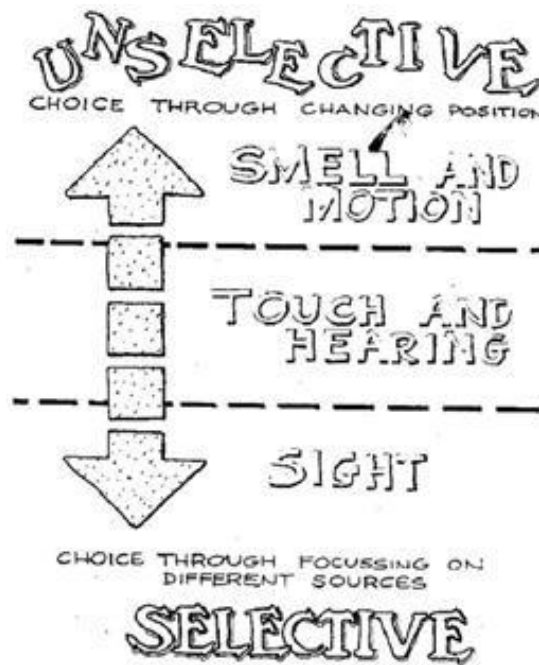
f. Richness

Merupakan kualitas yang berkaitan dengan bermacam pengalaman indra manusia. Sebagian besar informasi diterima oleh mata, tetapi Richness bukanlah visual semata tetapi juga pergerakan, bau, pendengaran dan raba.

Terdapat 2 cara pengalaman indra yang berbeda yang dapat dipilih jika lingkungan binaan tersebut adalah tetap, yaitu:

- Dengan memusatkan perhatian pengguna pada sumber pengalaman indra yang berbeda pada lokasi yang berbeda
- Dengan menjauhi satu sumber dengan sumber lainnya

Efektifitas dari tiap metode tersebut tergantung pada sejauh mana pengalaman indra tersebut dapat diarahkan dengan selektif atau pada informasi yang dapat dipilih secara tidak acak. Indra sangatlah bervariasi dari sangat acak sampai dengan sangat selektif, seperti gambar ini.



Gambar 5. Urutan pengalaman indra

Implikasi Perancangan

Untuk mencapai *Richness*, langkah yang harus dilakukan adalah sebagai berikut:

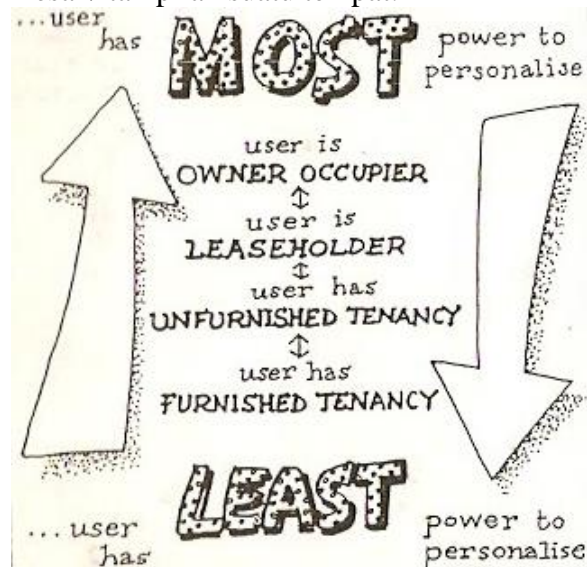
1. Gunakan detail pada bab 5 sebagai dasar untuk pengembangan Richness.
2. Tentukan lokasi yang berpotensi pada non-visual richness dan rencanakan untuk pengalaman kinetik, bau, pendengaran dan raba (Lembar kerja 6.1)
3. Analisa berbagai kemungkinan skema permukaan tampak untuk mendapatkan strategi yang sesuai dalam menciptakan kontras secara visual (Lembar kerja 6.2)
4. Analisa jarak pandang dan waktu pandang pada setiap tampak, dan hitung sejumlah pengguna yang terlibat (Lembar kerja 6.3)
5. Kembangkan setiap tampak permukaan yang ada di Bab 5, tingkatkan richness, jika diperlukan lebih dari jarak pandang yang tersedia (Lembar kerja 6.4)

6. Kembangkan richness yang lebih banyak pada permukaan yang kemungkinan dilihat dalam rentang waktu yang lebih lama (Lembar kerja 6.5)
7. Periksa kelayakan material dan teknik dan ubah perancangan jika diperlukan.

g. *Personalisation*

Pengguna dapat melakukan personalisasi dengan alasan sebagai berikut:

- Untuk meningkatkan penggunaan secara praktis
- Untuk mengubah kesan/ tampilan suatu tempat.



Gambar 6. Kaitan antara kepemilikan dan kemungkinan untuk melakukan personalisasi.

Implikasi Perancangan

Untuk mencapai *Personalisation*, langkah yang harus dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Gunakan detail pada bab 6 sebagai dasar untuk pengembangan *Personalisation*.
2. Kembangkan perancangan detail pada dinding interior (Lembar kerja 7.1)
3. Kembangkan perancangan detail pada batas pemilikan (Lembar kerja 7.2)
4. Kembangkan perancangan detail pada jendela (Lembar kerja 7.3)
5. Kembangkan perancangan detail pada permukaan luar bangunan. Elaborasi pengaruh dari personalisasi ruang yang terlihat publik (Lembar kerja 7.4)

KESIMPULAN

Pendekatan teori ini haruslah diimbangi oleh teori perancangan kota lainnya seperti Christopher Alexander dengan *New Theory of Urban Design* (1987), Jane Jacobs dengan *Death and Life of Great American Cities* (1961), Oscar Newman dengan *Community of Interest* (1980) yang bermanfaat agar mahasiswa memiliki pemahaman yang lebih kaya dalam membuat perancangan yang berbasis ruang kota. Pemahaman yang lebih beragam terutama pada kesamaan konsep atau pun bahkan perbedaannya, akan membuat mereka lebih luwes dalam penyusunan program dan bahkan perancangan fisiknya. Teori *Responsive Environment* ini membantu memperluas wawasan mahasiswa dalam pemahaman dan visi

perancangan yang pada akhirnya memperluas daya jangkauan desain ke arah yang sebelumnya tidak diketahui.

Sebagian besar contoh perancangan yang ditampilkan pada teori ini adalah sistem jaringan grid jalan, yang merupakan cerminan kota Eropa dan Amerika, sehingga dalam penerapannya harus disesuaikan dengan konteks yang tepat dengan beberapa reinterpretasi. Prinsip dasarnya adalah pengembangan dalam skala kecil dan memperkuat pedestrian dalam perancangan kota. Fungsi komersial dipadukan dengan hunian dengan prinsip saling mendukung.

Perancangan kota meliputi aspek hubungan antara satu bangunan dengan lainnya; ruang diantara bangunan-bangunan, keberadaan ruang publik dan ruang privat; penggunaan ruang yang diciptakan untuk meningkatkan interaksi sosial dan pertukaran; kesenangan dan rasa nyaman dan komunitas. Aspek ini akan berpengaruh juga finalisasi perancangan bangunan pada kavling masing-masing.

Responsive Environment memberikan sumbangan pendekatan kualitatif dan deskriptif terhadap pengalaman dan perancangan lingkungan yang berhasil yaitu berdasarkan atas kebebasan memilih. Sudut pandang ini sangatlah berharga karena memberi pemahaman bahwa lingkungan binaan berfungsi sebagai kontributor aktif kepada kualitas hidup manusia. Arsitek tidak hanya berfokus pada ideologi sosial dan politik saja, tetapi juga haruslah memahami bahwa lingkungan binaan juga membantu keberlangsungan kehidupan manusia dan komunitasnya.

Pada dasarnya kota tidak didasarkan pada perencanaan pasti akan terbentuk nantinya. Ia diciptakan oleh proses pengambilan keputusan yang berkelanjutan. Keputusan yang berdasarkan atas alokasi biaya pemerintah yang dibenturkan pada perbedaan kebutuhan dan kepentingan politik atau ekonomi. Tetapi pendekatan preskriptif ini dapat menjadi suatu alternatif dalam suatu pendekatan perancangan dalam konteks perkotaan.

DAFTAR PUSTAKA

Bentley, Ian, *Responsive environments: a manual for designers*, London, The Architectural Press. Ltd. 1985

Urban Design Quarterly; The Journal of the Urban Design Group; Spring 2001 / Issue 78

<http://www.arch.ksu.edu/seamon/ResponsiveEnvts.htm>

<http://www.shrapnel.com.au/Urban%20Design.htm>